

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Blooket Berbasis Web pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 12 Pekanbaru

Ani Rustirani¹, Lara Mustika², Maghfira Nurzoumi Anli³, Melati⁴, Pransisko Pandiangan⁵, Zita Barlian⁶, Mahdar Ernita⁷, Hastriani Tuti⁸

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Riau

²Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

³SMA Negeri 12 Pekanbaru

(aniirustirani@gmail.com; maghfira1128@gmail.com, melatii21@icloud.com,
Larmuss06@gmail.com; fransiskopande@gmail.com; zitabarlian27@gmail.com)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis web, yaitu Blooket. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-8 SMA Negeri 12 Pekanbaru. Data dikumpulkan melalui observasi, angket minat belajar, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata persentase minat belajar siswa sebesar 70,80% dengan kategori baik. Setelah perbaikan strategi pada siklus II, rata-rata meningkat menjadi 77,07%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator perasaan senang (82,15%) dan antusiasme (79,44%). Temuan ini menunjukkan bahwa Blooket sebagai media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: minat belajar, Blooket, media pembelajaran, ekonomi, PTK

Abstract: This classroom action research aims to increase students' interest in learning Economics by utilizing web-based educational media, specifically Blooket. The research employs the Kurt Lewin model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The subject of this study was Class X-8 students at SMA Negeri 12 Pekanbaru. Data were collected through observations, student interest questionnaires, interviews, and supporting documentation, and were analyzed both qualitatively and quantitatively. The results show a significant improvement in students' learning interest between the first and second cycles. In the first cycle, the average student interest score was 70.80% (categorized as good), and it increased to 77.07% in the second cycle. The highest increases were recorded in the indicators of enjoyment (82.15%) and enthusiasm (79.44%). These findings suggest that the integration of Blooket in the learning process not only fosters a fun and competitive learning atmosphere but also encourages student motivation and active engagement, especially in learning Economics. Therefore, Blooket proves to be an effective and innovative tool in enhancing students' learning interest.

Keywords: learning interest; Blooket; educational media; Economics; classroom action research

PENDAHULUAN

Dalam perundang-undangan tentang sistem pendidikan No.20 tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Bidang pendidikan merupakan salah satu dari sekian bidang yang penting untuk terus dikembangkan di Indonesia ini, apalagi perkembangan teknologi semakin banyak bermunculan setiap tahunnya sebagai dampak globalisasi. Tidak semua teknologi yang modern bermanfaat bagi kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan itu sendiri. Terlaksanannya pendidikan tidak terlepas dari kegiatan proses belajar mengajar yang mengarah pada proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Oleh karena untuk peningkatan mutu pendidikan berarti meningkatkan peningkatan kualitas SDM. Menyadari akan hal ini, pemerintah di Indonesia telah dan sedang mengupayakan untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi masyarakatnya. Saricayir “mengungkapkan bahwa keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola kelas nya salah satunya yaitu ketepatan dalam menggunakan sebuah metode pembelajaran sehingga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa”. Rendahnya hasil belajar siswa pada umumnya mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan pada mata pelajaran Ekonomi. Permasalahan yang ada dalam mempelajari ekonomi berawal dari kurangnya pengetahuan dan penguasaan konsep dasar dalam ekonomi itu sendiri.

Pembelajaran merupakan proses di mana pendidik dan peserta didik berinteraksi dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pembelajaran merupakan kegiatan yang disusun secara terencana untuk memastikan bahwa individu dapat belajar dengan efektif. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik bagi peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, antusias, dan konsisten dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat mengakibatkan menurunnya partisipasi siswa, berkurangnya perhatian terhadap materi pelajaran, hingga kurang optimalnya pencapaian hasil belajar. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang mampu memotivasi siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Adapun indikator minat belajar terdiri dari lima yang umum diamati yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, partisipasi, hasil belajar. Perlu untuk diingat bahwa indikator minat belajar ini tidak selalu muncul secara bersamaan pada setiap siswa. Guru dapat mengamati dan menilai indikator-indikator untuk mengidentifikasi siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan memberikan dukungan yang sesuai. Fakta di lapangan menunjukkan peserta didik merasa bosan serta kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, sehingga perlu upaya yang sangat ekstra dari seorang pendidik untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil observasi di SMA Negeri 12 Pekanbaru di kelas X pada mata pelajaran Ekonomi menunjukkan rendahnya kesiapan dan minat belajar siswa. Hal ini ditandai dengan banyak siswa yang mengobrol, bermain handphone, tidak membuka buku catatan atau buku paket, serta keluar kelas di awal pembelajaran tanpa alasan mendesak. Saat guru menjelaskan materi, sebagian besar siswa tidak memperhatikan; hanya beberapa yang fokus, sementara lainnya tertidur, melamun, atau tidak terlibat.

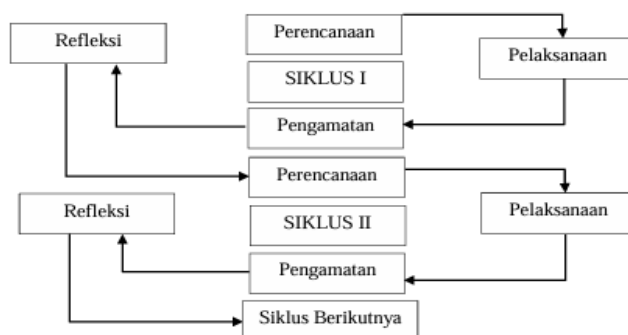
Dalam kegiatan diskusi kelompok, partisipasi siswa juga rendah, di mana hanya sebagian kecil yang aktif, sedangkan anggota lainnya cenderung pasif. Situasi ini mencerminkan kurangnya minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Fenomena ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan kembali minat belajar mereka, khususnya dalam mata pelajaran Ekonomi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Mengingat handphone merupakan alat yang sering digunakan oleh siswa, maka penggunaannya dapat dialihkan untuk hal yang lebih positif, seperti mengakses media pembelajaran berbasis game interaktif. Salah satu media yang potensial untuk digunakan adalah Blooket.

Blooket merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi melalui kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk game. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, serta meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan Blooket mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa karena sifatnya yang interaktif dan menghibur. Dengan demikian, melalui penelitian tindakan kelas ini, peneliti berupaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi melalui pemanfaatan media Blooket sebagai sarana pembelajaran. Diharapkan penggunaan media ini tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga mengubah cara pandang siswa terhadap pembelajaran Ekonomi menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan Model penelitian Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa Kelas X-8 SMA 12 Pekanbaru yang mengikuti pembelajaran ekonomi menggunakan blooket pada materi keseimbangan pasar sebagai media ajar. Tahapan pelaksanaan PTK disajikan dalam Gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Skema PTK Kurt Lewin

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi masalah rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Ekonomi berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru mata pelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, disusunlah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar yang mengintegrasikan penggunaan media Blooket sebagai alat bantu interaktif. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi minat belajar siswa, angket minat belajar, dan soal kuis yang akan digunakan dalam media Blooket. Semua perangkat disusun sesuai dengan indikator minat belajar yang meliputi perhatian, rasa senang, keterlibatan aktif, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Pelaksanaan dan Pengamatan

Tahap ini merupakan implementasi dari perencanaan yang telah disusun. Guru melaksanakan pembelajaran Ekonomi sesuai RPP atau modul ajar yang telah dirancang, dengan mengintegrasikan media Blooket di dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan terhadap perilaku siswa, khususnya pada aspek minat belajar seperti antusiasme, partisipasi aktif, dan konsentrasi saat bermain kuis. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan, sementara angket dibagikan kepada siswa setelah pembelajaran untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media Blooket.

3. Refleksi

Refleksi dilaksanakan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dalam meningkatkan minat belajar siswa serta mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki di siklus selanjutnya.

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai perancang dan pelaksana kegiatan. Peneliti membuat perencanaan kegiatan, melaksanakan kegiatan, melakukan pengamatan, mengumpulkan dan menganalisis data, serta melaporkan hasil penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuisisioner untuk mengetahui minat siswa belajar ekonomi. Instrumen ini dibuat dengan model pertanyaan berstruktur dan didesain sama sekali tanpa identitas subyek penelitian untuk menghindari bias data penelitian. Data-data pendukung lainnya dikumpulkan melalui wawancara, pengamatan dan dokumentasi lain yang diperlukan. Data-data pendukung lainnya dikumpulkan melalui wawancara, pengamatan dan dokumentasi lain yang diperlukan.

Tabel 1. Pernyataan Angket Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Blooket

No.	Indikator	Pernyataan
1	Perasaan Senang	Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran dengan game Blooket.
		Saya merasa lebih gembira saat belajar menggunakan Blooket dibandingkan metode lain.
2	Perhatian	Saya memperhatikan soal-soal yang muncul saat bermain Blooket.
		Saya fokus mengikuti instruksi selama permainan Blooket berlangsung.
3	Ketertarikan	Saya tertarik mencoba berbagai mode permainan yang tersedia di Blooket.
		Saya merasa penasaran untuk mengetahui isi soal-soal dalam Blooket.

4	Partisipasi Aktif	Saya aktif menjawab soal dalam game Blooket selama pembelajaran.
		Saya senang ikut serta dalam permainan Blooket bersama teman-teman.
5	Antusiasme	Saya antusias menunggu giliran bermain dalam game Blooket.
		Saya merasa bersemangat setiap kali guru menggunakan Blooket dalam pelajaran.
6	Ketekunan	Saya tetap berusaha menyelesaikan permainan Blooket meskipun soal-soalnya sulit.
		Saya ingin menyelesaikan seluruh level atau ronde yang ada di Blooket sampai selesai.

Sumber : Data Hasil Penelitian 2025

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket minat belajar siswa. Sistem penskoran angket menggunakan skala Likert empat pilihan. Dalam mengolah data minat belajar, peneliti membedakan skor antara pernyataan positif dan negatif (Sunarti dkk., 2023).

Tabel 2. Skoring Angket Minat Belajar

Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Sumber : Data Hasil Penelitian 2025

Tabel 3. Alur Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas

Tahap	Kegiatan
Siklus I	• Menyusun perencanaan pembelajaran. • Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Blooket berbasis web. • Melakukan observasi proses pembelajaran. • Memberikan angket minat belajar akhir siklus I. • Melakukan refleksi dan analisis hasil.
Siklus II	• Merevisi dan menyempurnakan rencana pembelajaran berdasarkan refleksi siklus I. • Melaksanakan pembelajaran lanjutan dengan menggunakan media Blooket berbasis web. • Melakukan observasi ulang. • Memberikan angket minat belajar akhir siklus II. • Melakukan refleksi akhir.

Akhir Penelitian	• Menganalisis data dari seluruh siklus. • Menyimpulkan hasil penelitian. • Menyusun laporan PTK.
-------------------------	---

Sumber : Data Hasil Penelitian 2025

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas X SMA Negeri 12 Pekanbaru tahun pelajaran 2024/2025 yang terdiri atas dua siklus, dengan fokus pada peningkatan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media Blooket pada materi Keseimbangan Pasar. Pelaksanaan kegiatan pada masing-masing siklus dilakukan dalam satu pertemuan dengan durasi 2×45 menit.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2025 dengan pokok bahasan Keseimbangan Pasar Sebelum Pajak dan Subsidi. Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa, diperoleh data sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Persentase (%)	Kriteria
1	Perasaan Senang	71,67	Baik
2	Perhatian	71,67	Baik
3	Ketertarikan	68,61	Cukup
4	Partisipasi Aktif	68,89	Cukup
5	Antusiasme	71,11	Baik
6	Ketekunan	70,83	Baik
	Rata-rata	70,80	Baik

Sumber : Data Hasil Penelitian 2025

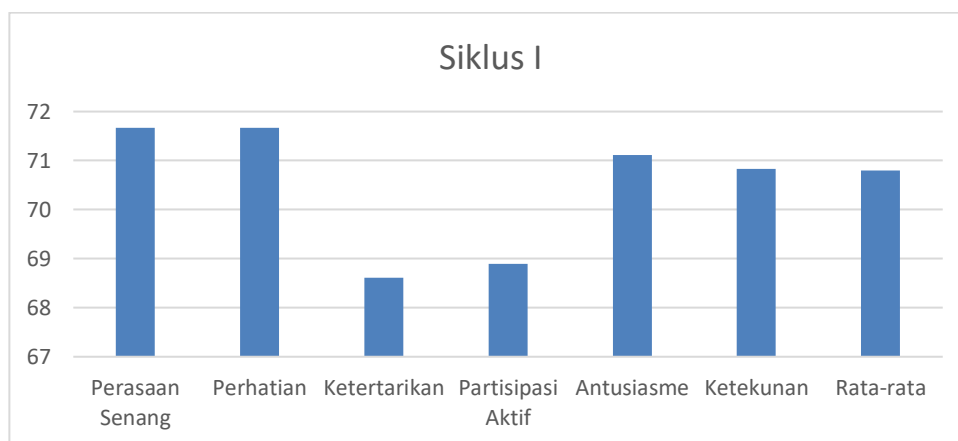


Diagram 1. Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa rata-rata minat belajar siswa selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Blooket pada siklus I berada pada kategori baik dengan persentase 70,80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan

game edukatif mampu membangkitkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Indikator Perasaan Senang dan Perhatian memperoleh skor tertinggi sebesar 71,67%, menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman dan mampu fokus dalam mengikuti proses pembelajaran berbasis game. Indikator Antusiasme juga tinggi (71,11%), menandakan bahwa siswa termotivasi dan aktif menanti giliran untuk bermain. Namun demikian, indikator Ketertarikan (68,61%) dan Partisipasi Aktif (68,89%) masih dalam kategori cukup, yang mengindikasikan perlunya peningkatan strategi guru dalam menciptakan aktivitas yang mampu memicu eksplorasi dan partisipasi lebih mendalam.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 Februari 2025 dengan pokok bahasan Keseimbangan Pasar Setelah Pajak dan Subsidi. Hasil angket minat belajar siswa disajikan dalam Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Persentase (%)	Kriteria
1	Perasaan Senang	82,15	Baik
2	Perhatian	75,56	Baik
3	Ketertarikan	74,44	Baik
4	Partisipasi Aktif	72,78	Cukup
5	Antusiasme	79,44	Baik
6	Ketekunan	78,06	Baik
	Rata-rata	77,07	Baik

Sumber : Data Hasil Penelitian 2025

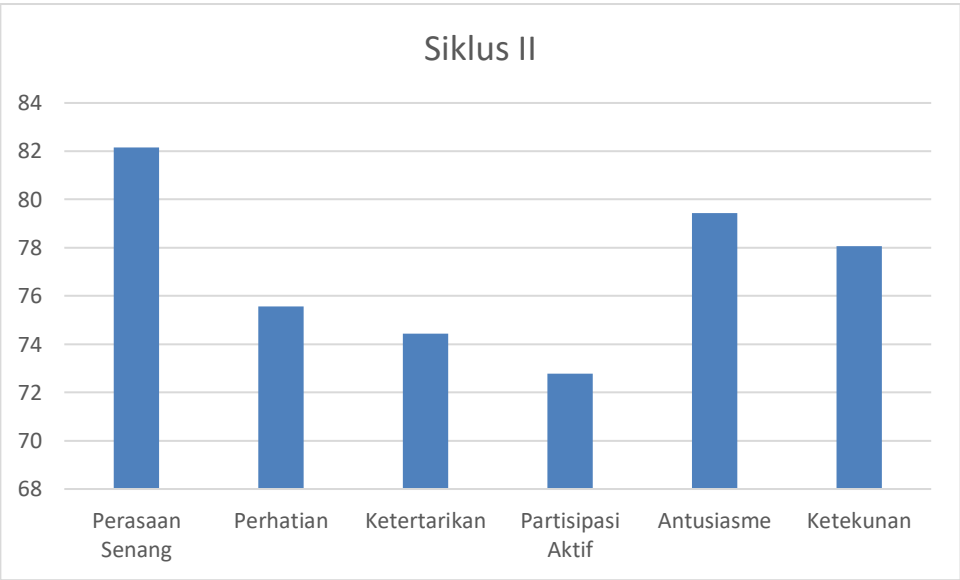


Diagram 2. Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Siklus II

Hasil pada Siklus II menunjukkan peningkatan rata-rata minat belajar menjadi 77,07%, yang tetap berada dalam kategori baik dan lebih tinggi dari Siklus I. Indikator Perasaan Senang mengalami peningkatan signifikan menjadi 82,15%, mencerminkan

bahwa siswa sangat menikmati pembelajaran dengan pendekatan game. Indikator Antusiasme (79,44%) dan Ketekunan (78,06%) juga menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan bersedia berusaha menyelesaikan tantangan yang diberikan melalui Blooket.

Meskipun terjadi peningkatan pada indikator Ketertarikan (74,44%) dan Partisipasi Aktif (72,78%) dibandingkan siklus sebelumnya, keduanya masih berada pada batas bawah kategori “baik”. Ini menunjukkan bahwa meskipun pendekatan yang diterapkan cukup berhasil, masih diperlukan pengembangan variasi permainan atau strategi pelibatan siswa yang lebih inovatif agar seluruh aspek minat belajar dapat meningkat secara optimal.

Peningkatan minat belajar yang signifikan pada Siklus II ini menunjukkan bahwa penggunaan media Blooket tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu mempertahankan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis game yang menekankan pada aspek motivasi intrinsik melalui tantangan yang menyenangkan dan interaktif. Namun, masih adanya indikator Partisipasi Aktif dan Ketertarikan yang belum mencapai kategori sangat baik mengindikasikan perlunya pengembangan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan kreatif. Misalnya, guru dapat mengkombinasikan Blooket dengan metode diskusi kelompok atau proyek kolaboratif untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan interaksi antar siswa.

Selain itu, penting bagi guru untuk terus memantau respons siswa dan melakukan refleksi terhadap metode yang digunakan agar dapat menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, media Blooket dapat dimaksimalkan sebagai alat bantu pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas belajar siswa secara menyeluruh. Pengembangan lebih lanjut dari variasi permainan dan integrasi dengan strategi pembelajaran lain diyakini akan memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa di masa mendatang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Smith & Johnson (2022) dalam *EdTech Research Journal* yang menyimpulkan bahwa penerapan Blooket secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, penelitian oleh Lee et al. (2023) dalam *Journal of Interactive Learning* juga menunjukkan bahwa penggunaan Blooket mampu meningkatkan partisipasi aktif dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil PTK ini memperkuat bukti empiris bahwa integrasi Blooket dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berdampak positif pada suasana kelas dan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di SMA Negeri 12 Pekanbaru, pemanfaatan media Blooket terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Keseimbangan Pasar. Pada Siklus I, rata-rata minat belajar siswa berada pada kategori baik dengan persentase 70,80%, meskipun indikator Ketertarikan dan Partisipasi Aktif masih tergolong cukup. Setelah dilakukan perbaikan strategi pada Siklus II, rata-rata minat belajar meningkat menjadi 77,07% dengan hampir semua indikator berada pada kategori baik, terutama Perasaan Senang yang mencapai 82,15%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif seperti Blooket

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong siswa untuk lebih tekun dan antusias dalam mengikuti pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhyantama, V., Ananda, R. A., & Sugiyono, S. (2022). Pengembangan Media Booklet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Segi Banyak. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3), 254. <https://doi.org/10.30998/fjik.v9i3.14048>
- Ghani, H. N. (2025). *Dampak Penggunaan Game Blooket dengan Model Borg dan Gall Terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Fikih Muamalah di MTs Hidayatul Muhajirin*.
- Oktavia, F., & Zulyusuri. (2024). Analisis Kepraktisan Booklet Menurut Pendidik dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran (Analysis of the Practicality of Booklet According to Educators and Students in Learning Process). *Jurnal Biology Science and Education*, 13(2), 121–128.
- Sarlin, M. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Aplikasi Blooket pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 20 Pulubala*. 8, 35780–35783.
- Sunarti, S., Sukimin, S., & Dewi, N. R. (2024). Pendekatan TaRL Berbantuan Game Edukatif Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX C SMPN 41 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 1535–1544.